



**VIDEO GAME**

**VIDEO SPIEL**

**OPERATION MANUAL  
WIRKUNG HANDBUCH**

## THE QUALITY IS HIGHER THAN THE PRICE

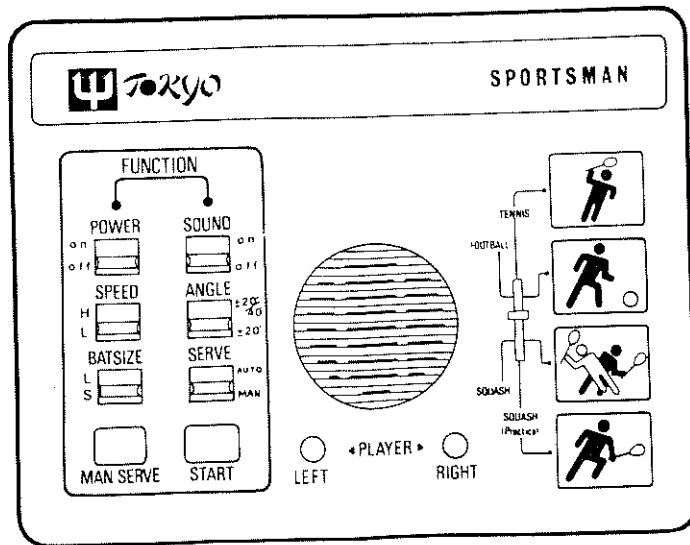
TOKYO SPORTSMAN is a precision built Video Game and operates on 6 x 1.5 HP2 or UM1 or equivalent batteries.

Every TOKYO product is quality-controlled all the way and is, therefore, designed to give you full satisfaction.

The modern technological methods used in the manufacturing and marketing of TOKYO products make every TOKYO item best value for money.

Please do not let the low price of TOKYO put you off; in this increasing inflationary world we are determined to provide you with quality products at budget prices. In fact, ask your retailer for other TOKYO products.

The TOKYO range includes various portable and clock radios, cassette tape recorders, radio recorders, calculators, stereos, music centres, car radios and stereos, electronic watches etc. Every TOKYO item in its class offers high quality at budget price.



### General Description

- A. This Video game unit has been designed to give high definition quality picture game display on your TV receiver.
- B. This unit can be used with any domestic VHF TV receiver of any screen size either in colour or monochrome. However, the game displayed on a TV screen on a colour television receiver will still only be in black and white similar to game on a monochrome receiver.
- C. Remove the screened lead and hand control modules from the battery/store compartment.
- D. Connect the screened lead terminated in a coaxial plug from the TV game unit into the coaxial socket on the back of your TV receiver. No other connection to your TV receiver is required. Insert the 2 pole Jack plug of the hand controls into the appropriate player left and right jack socket on front control panel.

### Features

There is four selectable games: Tennis, Hockey, Handball and practice.

- 1) Automatic Scoring
- 2) Score display on T.V. screen, 0 to 15
- 3) Selectable bat size
- 4) Selectable ball speed
- 5) Automatic or Manual Ball Service
- 6) Realistic Sounds
- 7) Shooting forwards in Football Games
- 8) Visually defined area for all ball games
- 9) Automatic start.

### The Power source

Batteries and Adapter ( external power supply )

#### 1) Batteries Operation:

Remove the control/battery lid by pushing the lid up in the direction of the arrows. Insert 6 x 1.5 UM1 type—batteries into the battery compartment in their proper position—observing the polarity markings as indicated in the compartment.

#### 2) Ext Power:

Only ( optional ) 9 volt AC/DC adapter should be used when external power supply is required.

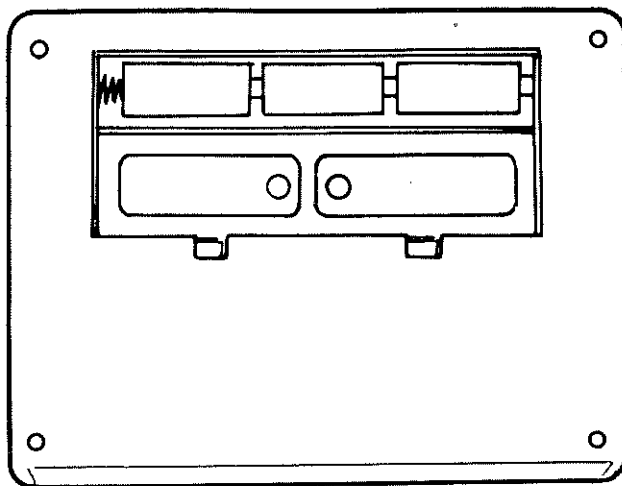


Fig. 1 Battery/Store Compartment

**Explanation of the following Switches:—**

- 1) Power Switch:  
Slide On/Off Switch to 'On' position to turn 'On' the TVG unit.
- 2) Sound Switch:  
There are three kinds of tone indicating boundary reflection, bat hits and scores when the game is in progress.
- 3) Speed Switch:  
'L' position is for low speed of ball  
'H' position is for high speed of ball
- 4) Bat size switch:  
The 'S' position is for small bats/players  
The 'L' position is for larger bats/players
- 5) Angles mode switch:  
When ' $\pm 20^\circ$ ', is selected, two rebound angles are allowed.  
When ' $\pm 20^\circ, \pm 40^\circ$ ' is selected, four rebound angles are allowed.
- 6) Automatic/Manual Service Switch:  
The 'Auto.' position is for the restarting of game automatically after each score. When on 'Man.' position, game stops after each score and it can only be restarted by depressing the 'Man. Service' key.
- 7) Start Key:  
Press the key to reset the score counter, the scores displayed on the screen will be '0:0'. A new game thus begins.
- 8) Games Selector ( Shown in figure 2)  
Games selector is used for selecting desired game.

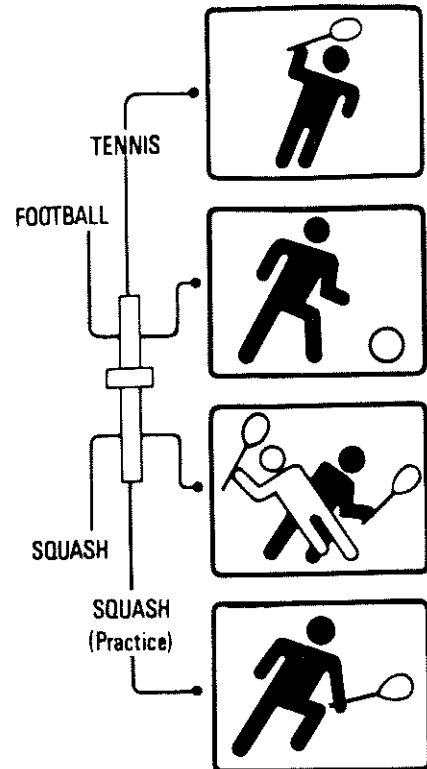


Fig. 2 Game Selector

**Adjusting Your Television :**

- A. Follow the instructions given under General Description and power Source.
- B. Switch the TV game and your TV receiver 'ON' and adjust the coarse tuning control on the receiver to approximately display a game on the screen then carefull adjust the fine tuning control to obtain a sharp well defined picture.
- C. It may be necessary to adjust the Brightness and contrast controls on the receiver to obtain on the screen the correct white game display outline set against a dark grey background.
- D. If the game picture roll's, slight adjustment of the Vertical hold control on your receiver may be necessary. If in doubt consult a qualified Engineer.

**Tennis**

- 1) Turn on TVG then slide the game selector to the desired game position—Tennis.
- 2) Game position on the T.V. screen would be similar to Figure 3 as shown here, with one 'bat' each side, a top and bottom boundary and a centre net.
- 3) When Tennis game is in progress, an audio tone will sound from the TVG to add atmosphere during the game, to indicate boundary reflection, bat hits and scores.
- 4) The individual scores are counted and displayed automatically on the screen of T.V. in the position shown.
- 5) The player being served must control his bat to intercept the path of the coming ball.
- 6) In order to expand on this game as you are more skilful in the play, set the Angle Switch to ' $\pm 20^{\circ}$ ,  $\pm 40^{\circ}$ ' position. Then you'll have the 'bat' or 'Players' divided into four adjacent sections of equal length. It is the quarter of bat which actually hits and defines the new direction for the ball.
- 7) When the ball comes to a new direction, it moves towards the other player until the other player makes his 'hits'. This is repeated until one player misses the ball, and a correct score is automatically updated on the score display. When a score of 15 is reached by one side, the game is over. The ball will still bounce to and fro, but no further 'hits' or 'scores' can be made.

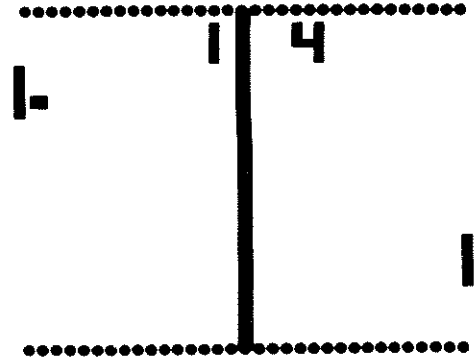


Fig. 3 TENNIS GAME

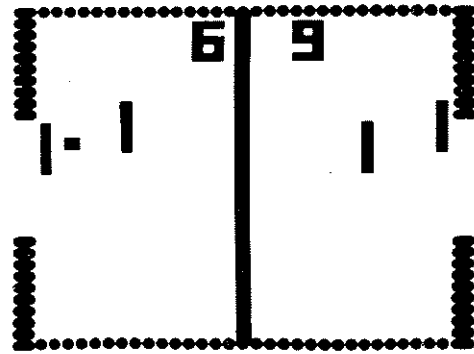


Fig. 4 FOOTBALL

### Football

Turn 'on' TVG, then slide the game selector to Football game position. In Football game, each participant has a 'goal keeper' and a 'forward'. The layout is such that the 'goal keeper' is in his normal position and the 'forward' is placed in the opponents half of the playing area.

When the game starts, the ball appears travelling from one goal line towards the other side. If the opponents forward can intercept the ball, he can 'shoot' it back towards the goal. If the ball is 'saved' by the goal keeper or rebound back from the boundary, the same forward will have the chance to intercept the outcoming ball and divert it back towards the 'goal'. A score is made in Football game by hitting the ball through the defined goal area. The other functions of the game are similar to those of Tennis game.

### Squash

Turn on TVG and slide the game selector to Squash game position. This game is illustrated in Figure 5. There are two players who alternately hit the ball into the court. The right hand player is the one that hits first. Each player is enabled alternately to insure that the proper sequence of play is followed. The other functions of the game are similar to those of Tennis game.

### Practice

Turn on TVG and slide the games selector to Practice game position. This game is similar to Squash except that there is only one player. See Figure 6. The other functions of the game are the same as those of Tennis Game.

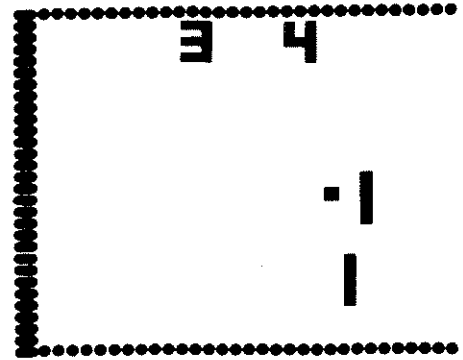


Fig. 5 SQUASH

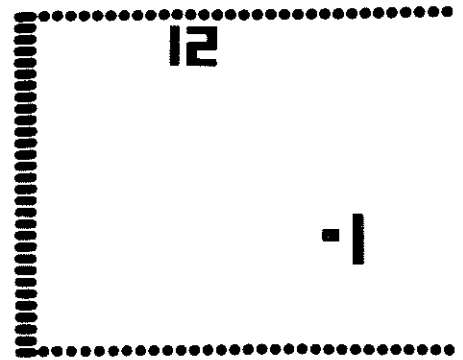


Fig. 6 PRACTICE

### TECHNICAL DATA

Operating Voltage : (7V DC to 9.6V DC limit). 9V DC Nominal  
Power Consumption : 1 Watt. Max.  
Batteries : 6 x 1.5V HP2 or UM1 or equivalent type battery.  
External : Voltage: 9V DC @60 Ma  
Power Jack  
Dimensions : Width : 213 mm  
                  Depth : 265 mm  
                  Height : 72 mm  
                  Weight : Approx 850 gr (1 $\frac{7}{8}$  lbs) without batteries but with controls.

**IN ORDER TO ACHIEVE THE BEST RESULTS FROM THE TOKYO TV GAME WHILE WE RECOMMEND THAT YOU READ THE COMPLETE INSTRUCTION BOOKLET AS SUPPLIED. KINDLY READ THESE FEW POINTS CAREFULLY AND FOLLOW THEM:-**

1. GENTLY CONNECT THE EXTENSION LEAD WITH BUILT-IN AERIAL PLUG INTO THE AERIAL SOCKET OF YOUR TELEVISION.
2. THE TV GAME NEEDS ITS OWN POWER SUPPLY WHICH CAN BE OBTAINED EITHER BY USING 6 x UM1 TYPE BATTERIES OR EXTERNAL AC POWER JACK. PLEASE USE EITHER.
3. NOW SWITCH THE TELEVISION ON AND TRY AND TUNE AN EMPTY CHANNEL AND PICK UP THE SIGNAL OF THE TV GAME. THE SIGNAL, IN SOME CASES, MAY APPEAR ON MORE THAN ONE SPOT. HENCE PICK UP THE ONE WHERE IT IS THE CLEAREST. HAVING TUNED THE PICTURE ON THE TV, NOW REDUCE THE BRIGHTNESS OF THE PICTURE TO THE LOWEST POSSIBLE DENSITY TO PROLONG THE LIFE OF BOTH OF YOUR TV AND GAME UNIT. IT IS IMPORTANT THAT THE SIGNAL OF THE TV SCREEN MUST NOT BE VERY BRIGHT.
4. IT IS ADVISABLE NOT TO PLAY THE GAME ON YOUR TV NON-STOP ALL DAY LONG. AFTER EVERY 2/3 HOURS OF PLAYING, PLEASE SWITCH THE GAME OFF.
5. IF THE PICTURE ON THE TV SCREEN IS UNSTABLE OR JUMPY THEN:-
  - A) CHECK YOUR BATTERIES.
  - B) PRESS THE RE-START BUTTON ON THE TV GAME.
  - C) RE-TUNE ON THE TELEVISION FOR BETTER PICTURE.
  - D) IF ABOVE 3 DO NOT HELP, THEN TRY THE VERTICAL HOLD ON YOUR TV.
  - E) IF PICTURE STILL JUMPY THEN PLEASE SEND THE TV GAME TO BINATONE INTERNATIONAL SERVICE DEPARTMENT.
6. IF THE PADDLES (PLAYERS) ARE JUMPY THEN SWAP THE HAND REMOTE CONTROLS FROM LEFT TO RIGHT.
7. "AFTER CEASING PLAY DO NOT SWITCH OFF THE TV COMPLETELY BUT SWITCH TO A RANDOM PICTURE ON THE TV FOR A MINIMUM OF 5 MINUTES, AND THEN SWITCH OFF IF NECESSARY, WHICH WILL HELP PROLONG THE LIFE OF YOUR TELEVISION RECEIVER."
8. PLEASE ALSO READ THE OTHER INSTRUCTION BOOKLET CAREFULLY FOR FULL SATISFACTION AND LOTS OF FUN.

#### Allgemeine Beschreibung:

Das TV-Spiel wurde entworfen, um eine Spielfunktion mit echter Unterhaltungskraft zu verbinden. Das Spiel kann leicht an alle Fernsehgeräte verschiedener Typen angeschlossen werden — schwarz-weiß oder Farbe obwohl bei Verwendung von letzterem jedoch Schwarz-Weiss-Wiedergabe stattfindet.

Das Fernsehspiel "TV-Game" garantiert spannende Unterhaltung, wird Sie faszinieren und bereichern.

Sicherlich werden Sie so viel wie möglich über dieses moderne Spiel wissen möchten.

Auswählbare Spielarten: Tennis, Hockey, Handball, Practice für eine Person und zwei Schuss-Spiele.

Das Spiel besitzt die folgenden Einrichtungen:

- 1) Automatische Zahlvorrichtung
- 2) Zahlvorrichtung auf dem Fernsehbild von 0 bis 15
- 3) Auswählbare Schlagergrosse
- 4) Auswählbare Ballgeschwindigkeit
- 5) Automatischer oder Hand-Ballbetrieb
- 6) Wirklichkeitstreue Spielgerausche
- 7) Sturmer für Hockey-Spiele
- 8) Visuell begrenzter Spielbereich
- 9) Automatischer Start "Power-On"

#### Betriebsquelle:

Batterien und Adapter für Netzbetrieb

- 1) Batterienbetrieb:  
Deckel von Batteriegehäuse entfernen und Schieber in Pfeilrichtung bewegen. Dann sechs Batterien "HP2" Grosse in Gehäuse einlegen in richtiger Position and Deckel wieder aufsetzen
- 2) Adapter-Netzbetrieb:  
Bei Netzbetrieb nur durch lieferbaren 9 Volt Adapter betreiben

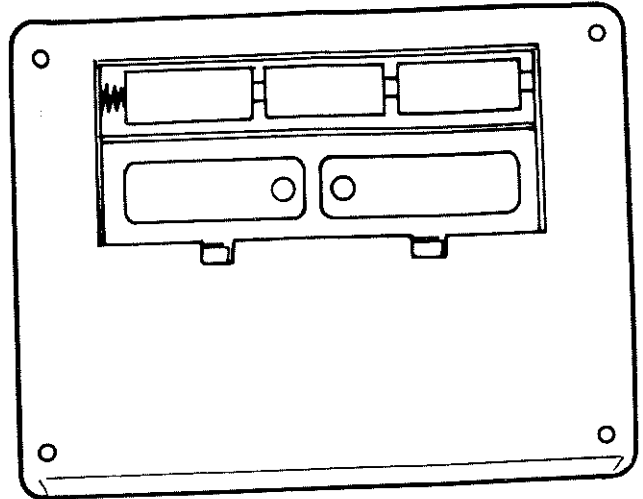


Fig. 1 Battery/Store Compartment



#### Ausrichtungen für Spielbetrieb:

- 1) An/Aus Schalter ( POWER )  
Um Spiel anzuschalten, bitte Schalter auf "On" (AN) stellen
- 2) Lautschalter  
Das Gerät besitzt drei Schalter, um Ballreflexionen, Ballaufschlag und Treffer während des Spieles anzuzeigen
- 3) Spielgeschwindigkeitsschalter  
"L" für kleine Ballgeschwindigkeit  
"H" für grosse Ballgeschwindigkeit
- 4) Ballgrossenschalter  
"S" für kleine Schläger oder Spieler  
"L" für grosse Schläger oder Spieler
- 5) Winkelschalter  
Bei Benutzung des  $\pm 20^\circ$  Winkels, sind zwei Winkelschüsse möglich  
bei Benutzung des  $\pm 40^\circ$  Winkels, sind vier Winkelschüsse möglich
- 6) Automatischer und Handbetriebschalter  
Bei Benutzung des automatischen Betriebs ("AUTO") stellt sich Spiel automatisch bei Treffern für Weiterbetrieb ein. Bei Benutzung von Handbetriebs ("MAN"), Spiel kann nur durch Pressen des Handbetriebschalters wieder weitergeführt werden.
- 7) Startschalter  
Bei Benutzung dieses Schalters werden vorherige Spielergebnisse auf dem Fernsehschirm ausgelöscht und "0 : 0" erscheint. Ein neues Spiel kann dann stattfinden.
- 8) Spielauswahlschalter ( siehe Figur 2 )  
Spielauswahlschalter für Auswahl des betreffenden Spieles verwenden.

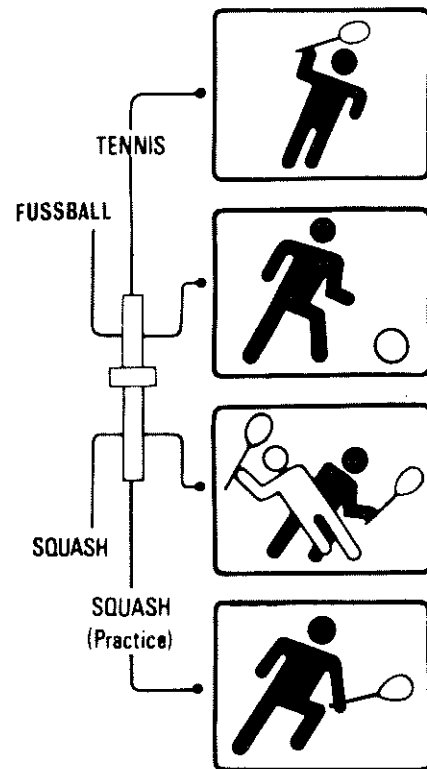


Fig. 2 SPIELAUWAHLSCHALTER

#### Feinabstimmung des Gerats:

Beim Anstellen des Spieles, bitte Benutzen Sie den Feinabstimmungsknopfs Ihres Fernsehgerates bis sichtbare Linie sauber und klar abgebildet ist. Falls notwendig, bitte Klarheits- und Kontrast-Stärke abstimmen, um gewünschten Kontrast zwischen weisser Linie und grauen Hintergrund zu erhalten. Beim Durchfallen des Bildes bitte Laufkontroll-Knopf Ihres Gerates benutzen.

#### Tennis

- 1) Nach Einschalten des Gerates bitte Spielauswahl schalter auf Tennis stellen.
- 2) Einstellung ist dann ähnlich der auf Figur 3 abgebildeten Stellung, mit einem Schläger per Seite, einem Schläger an oberer und unterer Spielbegrenzung sowie einem in Mittelstellung.
- 3) Während des Tennisspieles werden sie klangstreu Spielgerausche vernehmen, die das Aufprallen der Balle auf Schlägern und dem Netz imitieren.
- 4) Alle Treffer werden automatisch gezählt und auf der bezeichneten Stelle auf dem Fernsehschirm angezeigt.
- 5) Spieler müssen ihre Schläger derart kontrollieren, um gegnerische Balle rechtzeitig abzufangen und zu erwidern.
- 6) Nach einiger Übung mit dem Gerat können Sie Winkelschalter auf die  $\pm 20^\circ \pm 40^\circ$  Position stellen. Damit werden alle Speiler und Schläger in vier benachbarte Sektionen gleicher Länge eingeteilt. Es ist dann das betreffende Viertel, dass Ballgeschwindigkeit und Ballrichtung bestimmt.
- 7) Wenn Ball eine neue Richtung annimmt, setzt sich der Ball auf einer geraden Linie fort bis dieser von einem Spieler abgefangen wird. Jeder Treffer wird automatisch registriert. Das Spiel endet, wenn eine Trefferzahl von 15 erreicht ist. Auch dann setzt sich die Hin-und-Her Bewegung der Balle fort, jedoch können dann keine Treffer mehr registriert werden.

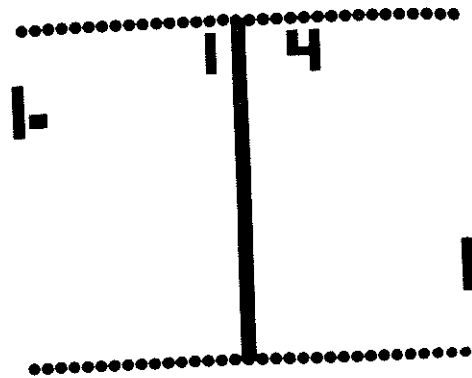


Fig. 3 TENNIS SPIEL

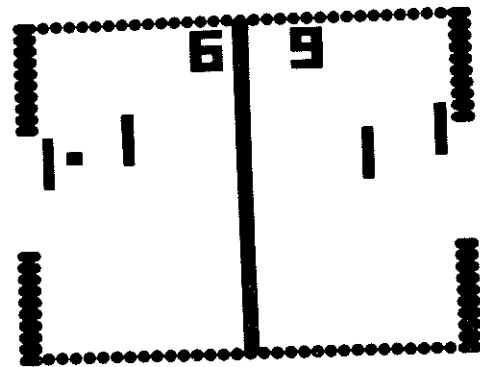


Fig. 4 FUSSBALL SPIEL

#### Fussball:

Bitte Gerät anstellen und Auswahrschalter auf Fussball-Position stellen. In dieser Position ist jedem Spieler ein Torwart und einem Stürmer zugeteilt. Bei Spielbeginn befindet sich der Torwart in normaler Position während sich der Stürmer in der gegenüberliegenden Spielhälfte des Gegners befindet.

Bei Spielbeginn findet sich der Ball auf einer geraden Linie auf dem Weg zum Tor des gegnerischen Spielers. Wenn dieser den Ball rechtzeitig abfangen kann, gelingt es dem Torwart, den Ball wieder auf das Tor zurückzuschicken. Wird der Ball dort vom Torwart abgefangen oder prallt an der Grenzlinie ab, so ergibt sich damit eine zweite Möglichkeit für den betreffenden Stürmer, den Ball auf das gegnerische Tor vorzuschicken. Ein Treffer wird registriert, sobald der Ball die bezeichnete Torgegend durchläuft.

Alle anderen Funktionen des Spieles siehe unter Tennis. Siehe Figur 4.

#### Squash

Bitte Gerät anschalten und Schalter auf Squash-Position bringen. Dieses Spiel wird am besten durch Figur 5 deutlich gemacht. Im Grunde genommen gibt es hier zwei Spieler, die den Ball auf eine Linie hin zu schlagen. Der rechte Spieler schlägt zu erst; die Einhaltung der richtigen Spielsequenz obliegt beiden Spielern zugleich.

#### Practice

Bitte Gerät anschalten, und Schalter auf Practice-Position bringen. Dieses Spiel ist ähnlich wie Handball, jedoch gibt es hier nur einen Spieler.

Siehe Figur 6

Alle anderen Funktionen des Spieles sind denen des Tennis-Spieles gleich.

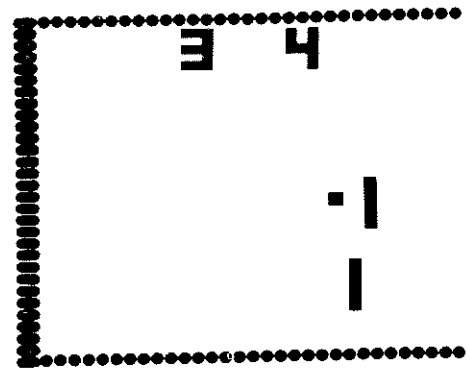


Fig. 5 SQUASH SPIEL

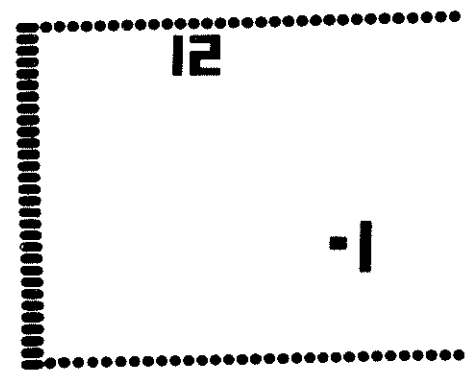


Fig. 6 PRACTICE FÜR EINEN SPIELER

## TECHNISCHE DATEN:

Volts : 7V bis 9.6V Dauerstrom  
Stromverbrauch : ungefähr 0.6 Watt  
Batterien : sechs Batterien Grosse HP2 ( UM 1 )  
Wechselstromadapter : Volts: 9V  
Stromstarke : 60 mA  
Dimension : Breite : 213 mm  
Lange : 265 mm  
Hohe : 72 mm  
Gewicht : 850gr ( 1 7/8 lbs)